Funciones del número. <u>Actividades</u>

★ Analice las siguientes actividades y responda:

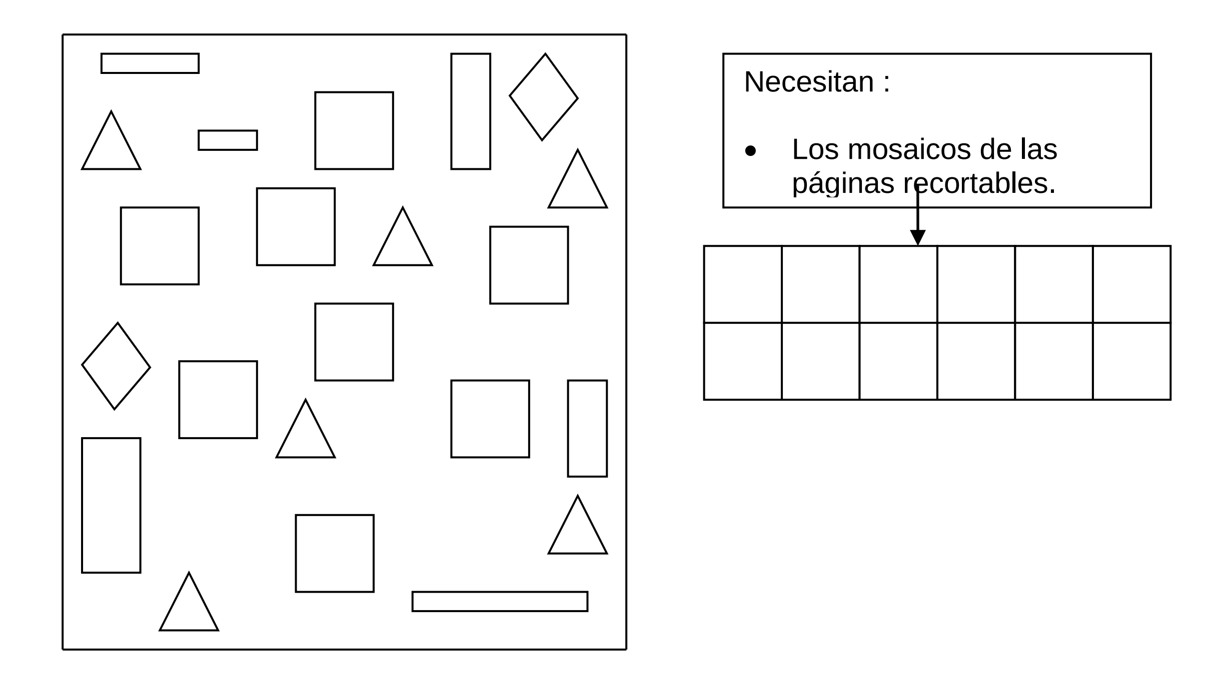
1. *¿Qué función/es del número se ponen en juego en cada una de ellas? ¿Por qué?*
2. *¿Qué procedimientos se ponen en juego? Fundamentar*
3. *Qué representaciones pueden poner en juego los alumnos?*
4. *Discrimine dos variables didácticas y explique cada una de ellas. Fundamentar*

1) <u>Ficha 11:</u> ¿QUÉ HACE FALTA? (Hacer Matemática 1. Saiz-Parra)

Con mosaicos de colores, de vidrio o de cerámica, se decoran paredes, ventanas y pisos para que queden bien lindos.

Este dibujo muestra el modelo con el que piensan decorar la pared de una confitería.

☺ El dueño de la confitería decidió que los mosaicos cuadrados sean amarillos.
Para completarlo, tenés que pedir a tu maestra o maestro los mosaicos amarillos que hacen falta: ni uno más, ni uno menos.



¿Te alcanzaron? ______________________________________

---

2) <u>Ficha 28:</u> LOS PAJARITOS (Hacer Matemática 1. Saiz-Parra) Estos pajaritos descansaban alegremente hasta que.......

Observen qué sucedió.



En el alambrado había 7 pajaritos parados. Cuando pasó el camión se volaron 3.
¿CUÁNTOS PAJARITOS QUEDAN EN EL ALAMBRADO?___________________

ANOTÁ AQUÍ CÓMO LO RESOLVISTE.

3) Ficha 6: ¡A embocar ! (Hacer Matemática 1. Saiz-Parra)

Seguramente a todos les encanta jugar. Por eso les proponemos realizar este juego.

Para jugar tienen que armar 3 bolitas con papel para cada uno.
Cada equipo organizará dónde jugar, como muestra el dibujo:

Necesitan:

1 CAJA

REGLAS:

- Cada jugador trata de embocar sus 3 bolitas en la caja.
- Por cada bolita que cae dentro de la caja, el jugador gana 1 punto.
- Después de 3 vueltas, gana el jugador que anotó más puntos.

☺ Si necesitás anotar los puntos, podés hacerlo acá abajo:

GANÓ: ___________________________________

☺ Agustina y Facundo ya jugaron 3 vueltas. A Matías le falta jugar una vuelta más.

¿PUEDE GANARLE A SUS COMPAÑEROS? ________________________

AGUSTINA	FACUNDO	MATÍAS
1	1	0
0	1	1
2	1	

4) Ficha 10: GUERRA CON CARTAS (Hacer Matemática 1. Saiz-Parra)

Hay muchos juegos que pueden realizarse con cartas. Hoy, les proponemos este.

JUEGO DE LA GUERRA

En las páginas recortables hay 10 cartas para que puedan jugar con otro compañero.

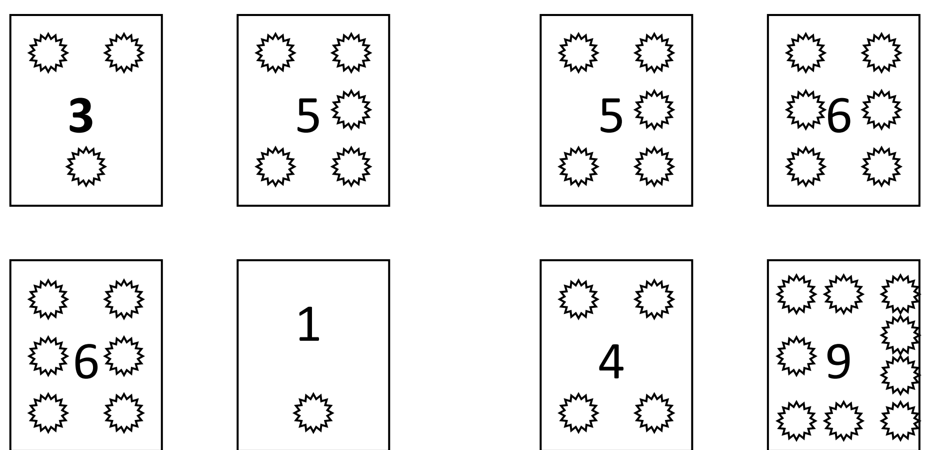
REGLAS:

- Se reparten todas las cartas entre 2 jugadores. Cada uno pone su montón delante de sí, boca abajo.
- Los 2 jugadores a la vez dan vuelta la carta de arriba y la ponen a un costado. Gane el que tiene el número más alto y se lleva las 2 cartas.
- Si hay empate, se declara la ...¡ GUERRA!
  Sobre las cartas que empataron, cada jugador pone 1 carta boca abajo y luego da vuelta la siguiente de su montón. El que gana se lleva las 6 cartas que están en juego.
- El partido lo gana el jugador que tenga más cartas al final.

ANOTÁ QUÍEN GANÓ: ____

COMO SI JUGARAN....

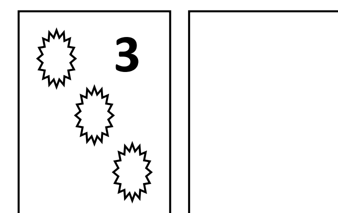
☺ En cada par de cartas, rodeá la carta que gana.

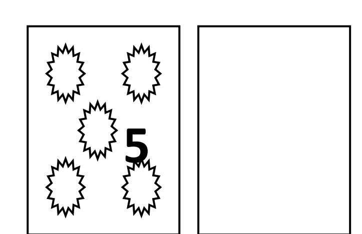


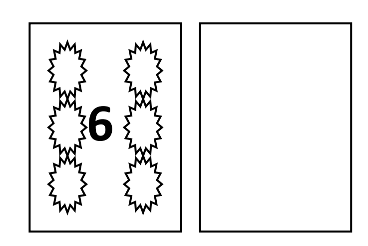
5) Ficha 23: GUERRA CON CARTAS (2) (Hacer Matemática 1. Saiz-Parra)

Ya jugaron a la guerra con cartas. Ahora, se trata de completar, en cada caso, con una carta que le gane a la que está dibujada.

☺ Completá la carta vacía.







¿Todos completaron con las mismas cartas? ____

- Marcá las cartas que le ganan al 3.

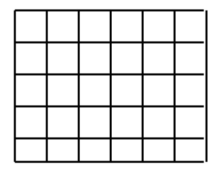
7	4	1	6	2

- Marcá las cartas que le ganan al 7.

3	9	1	2	8

6) Ficha 15: carrera con dados (Hacer Matemática 1. Saiz-Parra)

Este es un juego para jugar en pareja. Gana el que llega primero al final.



REGLAS:

- Cada tirador tira el dado y pinta en su tablero tantos casilleros como indica el dado.
- Para terminar, el dado tiene que indicar tantos puntos como casilleros libres quedan, es decir, el número exacto.

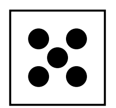
En las páginas recortables van a encontrar otros tableros para jugar varios partidos.

ALGUNOS PARTIDOS DE LA CARRERA CON DADOS.

☺ Completá según corresponda.

Marcelo tenía su tablero así:

Analía tenía su tablero así:

Le salió 

¿CUÁNTO NECESITABA PARA GANAR? ____________

¿COMPLETÓ SU TABLERO?____________________

---

7) Ficha 26: OCUPAR TERRITORIO (Hacer Matemática 1. Saiz-Parra)

¿Se acuerdan de la carrera con dados? El juego que van a aprender hoy es parecido, pero tiene una diferencia importante: se juega en un solo tablero.

REGLAS:

- Se juega de a dos.
- Cada jugador tira 2 dados y marca tantos casilleros como indican. (Como se juega en el mismo tablero, tienen que ponerse de acuerdo en hacer marcas diferentes para cada jugador. Por ejemplo: uno hace cruces y el otro, puntos
- Gana el que tiene más casilleros llenos con su marca.

Acá tienen un tablero para jugar por primera vez.

¿ QUÍEN GANÓ?________________________

En las páginas recortables hay más juegos para seguir jugando.

MIS AMIGOS TAMBIÉN JUEGAN

● Julián

▲ Paola

☺ Julián y Paola jugaron un partido

¿QUÍEN GANÓ?

●	●	●	●	▲	▲	▲	●	●	●
●	▲	▲	▲	▲	▲	▲	●	●	●
▲	▲	●	●	▲	▲	▲	●	▲	▲
▲	▲	●	●	●	●	●	▲	●	▲
▲	●	▲	▲	▲	▲	●	▲	▲	▲